

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

ANCIENT ARTIFACT

[MANUFATTO ANTICO]

"L'attiveremo noi? Potrete procurare o un guadagno o un grande pericolo."

Favore: Tirare un dado. Con un risultato da 1 a 5, tutte le unità e le navi nel sistema di Mecatol Rex sono distrutte ed ogni lotta in un sistema adiacente a Mecatol Rex deve subire 3 colpi (colpita con 5 o più). Con un risultato da 6 a 10, tutti i giocatori guadagnano immediatamente due Tecnologie di loro scelta (i prerequisiti si applicano normalmente).

Contro: Scartare questa carta.

AGRESSIVE STRATEGY

[STRATEGIA AGGRESSIVA]

"Dobbiamo mostrare visione e forza..."

Favore: Ogni giocatore può immediatamente eseguire, in ordine di gioco, l'abilità secondaria della sua Carta Strategica senza spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica.

Contro: Nessun giocatore può eseguire l'abilità secondaria di nessuna Carta Strategica per il resto del turno.

ARMS REDUCTION

[RIDUZIONE DELLE BRACCIA]

"Cosa state cercando? Di alimentare i forzieri dei trafficanti in morte?"

Favore: Ogni giocatore deve distruggere tutte le Corazzate tranne due e tutti gli Incrociatori tranne quattro (le altre navi non sono influenzate).

Contro: I giocatori devono scaricare tutti i pianeti che provvedono uno sconto alle tecnologie rosse.

CHECKS AND BALANCES (LEGGE)

[PESI E CONTRAPPESI]

"Mai più la strategia aggressiva di una singola razza dovrà minacciare la stabilità della galassia."

Favore: Quando un giocatore sceglie una Carta Strategica durante la Fase Strategica, deve dare la carta scelta ad un altro giocatore (che non possieda alcuna).

Contro: Ogni giocatore deve immediatamente passare la sua Carta Strategica al giocatore alla sua sinistra.

CHROWN OF THALNOS (LEGGE)

[CORONA D THALNOS]

"Le masse si inchineranno innanzi al simbolo del potere..."

Eleggere un giocatore.

Le Forze di Terra del giocatore eletto ricevono +1 ai loro tiri di combattimento.

CLASS STRUGGLE (LEGGE)

[LOTTA DI CLASSE]

"L'equità fra le razze non è un mero fatto economico, ma parte da esso."

Favore: Quando i giocatori guadagnano dei Beni di Commercio, attraverso la Strategia Commerciale, tutti questi Beni vengono sommati in un conto unico e distribuiti equamente fra i vari giocatori che dovranno riceverne almeno 1. Tutti quelli che non potranno essere assegnati in maniera equa, saranno scartati.

Contro: Ogni giocatore perde immediatamente 2 Beni di Commercio.

CLOSING THE WORMHOLES (LEGGE)

[CHIUDERE I TUNNEL SPAZIALI]

"Io ho visto dei demoni là! Mostri che ingoieranno le vostre navi!"

Favore: Le Flotte non possono più muovere attraverso i tunnel spaziali.

Contro: Se un giocatore ha una flotta in un sistema che contiene un tunnel spaziale, deve scartare una nave (non-Caccia) da quella flotta.

CODE OF HONOR (LEGGE)

[CODICE D'ONORE]

"Lascia che combattiamo questa guerra così, come fecero i nostri alti nobili antenati. Sarà una guerra senza quartiere!"

Favore: Le Flotte, in attacco ed in difesa, non possono ritirarsi dalle Battaglie Spaziali.

Contro: Scartare questa carta.

COLONIAL REDISTRIBUTION

[RIDISTRIBUZIONE COLONIALE]

"Ineguaglianza è immortalità!"

Favore: Il giocatore col maggior numero di punti vittoria (scegliere casualmente se si è in parità) deve scegliere uno dei suoi pianeti e distruggere tutte le Forze di Terra presenti sul pianeta. Il giocatore deve scegliere un giocatore con il minor numero di punti vittoria. Il giocatore scelto immediatamente posiziona tre Forze di Terra sul pianeta appena liberato e ne prende il controllo.

Contro: Scartare questa carta

COLONIZATION LICENSING (LEGGE)

[LICENZA DI COLONIZZAZIONE]

"Vi fate coinvolgere da ogni teoria circa il lavoro necessario a conquistare una civiltà?"

Favore: Prima di eseguire uno sbarco planetario su un pianeta neutrale, i giocatori devono spendere un numero di risorse uguale al valore di risorse del pianeta.

Contro: Tutti i giocatori devono immediatamente scaricare un pianeta di loro scelta per ogni tre pianeti che controllano fuori dal loro Sistema Nativo (arrotonda per difetto), se possibile.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

COMPENSATED DISARMAMENT

[DISARMO COMPENSATO]

"La guerra deve essere evitata, ad ogni costo, e costò volerlo!"

Eleggere un pianeta.

Tutte le Forze di Terra sul pianeta sono distrutte, ma il giocatore riceve un Bene di commercio per ogni unità così distrutta e mantiene il controllo del pianeta.

CONVENTIONS OF WAR (LEGGE)

[CONVENZIONI DI GUERRA]

"Non possiamo permettere che le fondamenta economiche della nostra galassia siano prese di mira dalla guerra."

Favore: Corazzate e Morti Nere non possono bombardare pianeti che contengono Bacino Spaziale.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro questa legge deve immediatamente scegliere una dei suoi Bacini Spaziali fuori dal suo Sistema Nativo e riposizionarlo tra i suoi rinforzi.

CORE STABILITY (LEGGE)

[STABILITÀ AL CENTRO]

"Politiche nazionali e ordini del giorno devono portare ad una maggiore trasparenza."

Favore: Durante ogni Fase di Status, tutte le Carte Azione pescate sono posizionate a faccia in su sul tavolo. Quindi, il giocatore con la più alta influenza (non scaricata) può scegliere la prima carta azione, seguito dagli'altri giocatori sempre in ordine di influenza non scaricata.

Contro: Nessuna Carta Azione è pescata in questo turno.

COST OVERRUNS

[COSTI SOVRACCARICHI]

"Non curo come fate voi, tengo soltanto il budget sotto controllo!"

Favore: Ogni giocatore deve scartare un Bene di Commercio per ogni pianeta che controlla, se possibile.

Contro: Scartare questa carta.

COUNCIL'S CENSURE (LEGGE)

[LA CENSURA DEL CONSIGLIO]

"Non sarà permesso all'aggressione sfrenata di questo imbellitante impero, di stare in piedi."

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto deve scartare due Contatori di Comando dalla sua Allocazione Strategica per poter scegliere la Strategia Imperiale durante la Fase Strategica.

COUNCIL ELDER (LEGGE)

[ANZIANO CONSIGLIO]

"Mi avete dato questo potere, ed ora lo eserciterò!"

Eleggere un giocatore.

Dare questa carta al giocatore eletto. Il giocatore può scartare questa carta immediatamente dopo che un ordine del giorno "Eleggere" è pescato. Solo i voti del giocatore che scarta questa carta sono contati per risolvere l'ordine del giorno.

DEFEND THE JEWEL

[DIFENDERE IL GIOIELLO]

"Dobbiamo proteggere il cuore del nostro impero dalle invasioni!"

Favore: Piazzate, immediatamente, una Miniera Spaziale (che non appartenga a nessuno) nel sistema di Mecatol Rex.

Contro: Ogni giocatore può piazzare 1 Miniera Spaziale (che sia già sotto il suo controllo) nel suo Sistema Nativo.

DISPUTE RESOLUTION

[RISOLUZIONE DELLE DISPUTE]

"Entrambi reclamano questi pianeti... Là! Ora non appartengono più a nessuno! Non c'è più disputa!"

Eleggere due pianeti.

Eleggere due pianeti controllati da due diversi giocatori. Distruggere tutte le Forze di Terra ed i PDS presenti in entrambi i pianeti. I due pianeti ritornano allo stato neutrale. Né i Sistemi Nativi né Mecatol Rex possono essere eletti.

DIVERSIFIED INCOME (LEGGE)

[INCASSO DIVERSIFICATO]

"Coloro che danno più importanza al commercio esterno rispetto al benessere della propria gente, dovranno presto pagare la loro mancanza di fedeltà!"

Favore: Nessun giocatore potrà avere più Beni di Commercio rispetto al numero di pianeti che controlla.

Contro: Ogni giocatore senza Beni di Commercio ne riceve immediatamente 3.

ECONOMIC REVITALIZATION

[RIVITALIZZAZIONE ECONOMICA]

"Come possiamo chiamarci civilizzati mentre permettiamo ai bambini dei nostri fratelli, di essere affannati?"

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio da ciascun avversario, se possibile.

EMPEROR (LEGGE)

[IMPERATORE]

"E' giunto il tempo, per noi, di dover decidere chi ci guiderà in una nuova era di prosperità!"

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto riceve, immediatamente, 1 punto vittoria. Qualora dovesse perdere questa carta, perderebbe anche il punto vittoria.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

ENEMY OF THE THRONE (LEGGE)

[NEMICO DEL TRONO]

"Punizione! Ci deve essere una severa punizione per questa insubordinazione!"

Eleggere un giocatore.

Se un giocatore vince una Battaglia Spaziale contro colui che è stato eletto, l'attaccante guadagnerà 2 Beni di Commercio, 1 Contatore di Comando e 1 Carta Azione. Quindi, questa carta, viene scartata.

FIGHTER TAX (LEGGE)

[TASSA SUI CACCIA]

"In questi tempo di guerra, non dimentichiamoci di riempire le tasche dei nostri fornitori."

Favore: Le unità Caccia, adesso, costano 1 risorsa ciascuno.

Contro: Ogni giocatore deve distruggere 3 dei suoi Caccia.

FLEET REGULATIONS (LEGGE)

[REGOLAMENTAZIONI DELLE FLOTTE]

"Flotte di dimensioni così enormi possono avere una sola funzione!"

Favore: Nessun giocatore può avere più di cinque Contatori di Comando nella sua area dei Rifornimenti alla Flotta.

Contro: Ciascun giocatore riceve un Contatore di Comando dai suoi rinforzi e deve posizionarlo nell'area dei Rifornimenti alla Flotta.

FLEET RESTRICTIONS (LEGGE)

[RESTRIZIONI NELL'UTILIZZO DELLA FLOTTA]

"Le lobby hanno richiesto ciò che porterà maggior profitto all'industria spaziale"

Favore: I giocatori non potranno avere più di 2 unità dello stesso all'interno di un Sistema (incluso i Caccia).

Contro: Per ogni Sistema con più di 2 unità dello stesso tipo, il proprietario è costretto a pagare 1 Bene di Commercio o distruggere tutte le navi in eccesso.

FORBIDDEN RESEARCH (LEGGE)

[RICERCA PROIBITA]

"Ci sono alcuni misteri che la scienza non dovrebbe indagare."

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto non può comperare nessuna nuova tecnologia durante la prossima Strategia Tecnologica. Quindi, scartate questa legge.

FORCED ECONOMIC INDEPENDENCE (LEGGE)

[INDIPENDENZA ECONOMICA FORZATA]

"E' tempo che imparino a sostenere loro stessi!"

Eleggere due giocatori. Posizionare i Marcatori di Controllo dei giocatori eletti su questa legge. I giocatori eletti non possono avere accordi commerciali l'un l'altro finché questa legge è in gioco. Se hanno accordi commerciali, sono immediatamente rotti.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

FREE TRADE (LEGGE)

[LIBERO COMMERCIO]

"Lascia che gli scudi si aprano, lascia che tutte le razze abbraccino il commercio, perché questo è la ruota della ricchezza!"

Favore: Ogni volta che un giocatore riceve un Bene di Commercio dai suoi accordi commerciali, riceve un Bene di Commercio aggiuntivo.

Contro: Tutti i giocatori devono scartare due Beni di Commercio dalla loro area dei Beni di Commercio, se possibile.

GLORY OF THE EMPIRE (LEGGE)

[LA GLORIA DELL'IMPERO]

"L'orgoglio e la gloria della nostra razza coincidono con la nostra realizzazione."

Favore: Da adesso in poi, ogni giocatore che realizza il suo Obiettivo Segreto, riceve un punto vittoria aggiuntivo.

Contro: Ogni giocatore che ha già realizzato il suo Obiettivo Segreto riceve, immediatamente, 1 punto vittoria.

HOLDER OF MECATOL REX

[DETENTORE DI MECATOL REX]

"Al detentore, dunque, tutta la gloria futura e presente..."

Favore: Il giocatore che controlla Mecatol Rex può immediatamente scegliere e scartare una legge corrente.

Contro: Il giocatore che controlla Mecatol Rex può aggiungere due Forze di Terra gratuite su Mecatol Rex.

HOLY PLANET OF IXTH

[SACRA PIANTA DI IXTH]

"Là ho visto splendide rovine e mi innamorai della sua grande tranquillità e lucentezza."

Eleggere un pianeta.

Questo pianeta non può produrre nessuna unità per il resto del gioco (nessun pianeta nei Sistemi Nativi può essere scelto).

HOPE'S END TRAINING GROUND

[CAMPO DI ADDESTRAMENTO DI HOPE END]

"Acceleriamo la produzione dei nostri guerrieri più massicci."

Favore: Il giocatore che controlla Hope's End può piazzarvi, immediatamente, 1 Forza di Terra e 2 Fanterie "Shock".

Contro: Tutte le Fanterie "Shock" in gioco, saranno sostituite con delle Forze di Terra.

Scartate e sostituite questa carta, se il sistema Hope's End non è in gioco.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

HUMANE LABOR (LEGGE)

[SINDACATO DEI LAVOARTORI]

"Stanno morendo come mosche. Le condizioni sono semplicemente e totalmente deprecabili."

Favore: Il limite di produzione di tutti i Bacino Spaziale è ridotto a 2

Contro: Nessun Bacino Spaziale può produrre nulla per il resto del turno.

IMPERIAL ACADEMY (LEGGE)

[ACCADEMIA IMPERIALE]

"Questa grande istituzione vuole addestrare i grandi Leader di domani, e noi vorremmo essere primi piuttosto che gli ultimi."

Favore: Quando si esegue l'abilità secondaria della strategia Logistica, i giocatori possono comprare Contatori di Comando spendendo due influenze (invece di tre).

Contro: Scartare questa carta.

IMPERIAL CONTAINMENT

[CONTENIMENTO IMPERIALE]

"Non ci piegheremo alla tirannia del più forte!"

Favore: Il giocatore (o i giocatori) col maggior numero di pianeti al di fuori del loro Sistema Nativo devono scartare un Contatore di Comando dal loro Pool di Comando per ogni Contatore di Comando che posizionano per il resto del turno.

Contro: Scartare questa carta.

IMPERIAL MANDATE

[MANDATO IMPERIALE]

"Non possiamo permettere che la galassia discenda ancora più in basso, durante la guerra. L'impero deve ristabilirsi al più presto possibile!"

Favore: Ciascun giocatore riceve due punti vittoria.

Contro: Ciascun giocatore perde un punto vittoria.

IMPERIAL PEACE (LEGGE)

[PACE IMPERIALE]

"Dobbiamo almeno avere un luogo di pace in una galassia che brucia."

Favore: I giocatori non possono invadere Mecatol Rex.

Contro: Mecatol Rex è l'unico pianeta che i giocatori possono invadere in questo turno.

INCENTIVE PROGRAM (LEGGE)

[PROGRAMMA DI INCENTIVI]

"Pazzi! Come avete potuto fallire in un'impresa tanto facile come quella di eliminare un'invincibile legione di Sardakk N'orr?"

Eleggete un Obiettivo Pubblico.

Ogni giocatore che ha già completato l'Obiettivo eletto, riceve immediatamente 1 punto vittoria. I giocatori che riusciranno a completarlo d'ora in poi, riceveranno 1 punto vittoria addizionale.

INTERGALACTIC COMMERCE

[COMMERCIO INTERGALATTICO]

"Questa è la porta che conduce ad immensi profitti"

Favore: Tutti i giocatori che hanno delle navi in un sistema con Tunnel Spaziale, ricevono, immediatamente, 3 Beni di Commercio.

Contro: Disunite di 1 il valore di ogni Contratto Commerciale per il resto di questo turno.

INTERSTELLAR ARMS DEALER

[MERCANTI DI ARMI INTERSTELARI]

"Dovremmo aggiornarci e recarci a quella fiera speciale!"

Favore: I giocatori possono pagare 3 risorse per ricevere 1 Torpediniera e 1 Corazzata. Tali navi dovranno essere piazzate in sistema che contenga un Bacino Spaziale amico.

Contro: Il costo di tutte le navi (ad eccezione dei Caccia) è aumentato di 1 risorsa sino alla fine di questo turno.

INVESTIGATE SPATIAL ANOMALIES (LEGGE)

[INVESTIGARE LE ANOMALIE SPAZIALI]

"Sappiamo molto poco circa i corpi celesti che popolano i nostri cieli!"

Favore: Le Tempeste Ioniche e le Nebulose non influenzeranno più, in alcun modo, il movimento delle navi.

Contro: Non si potrà entrare in nessun sistema Speciale (bordo rosso) per tutto il resto di questo turno.

Labor Force Politics (LEGGE)

Favore: L'influenza e le risorse di ogni pianeta sono invertite.

Contro: I giocatori possono produrre unità in una sola dei loro Bacino Spaziale per il resto di questo turno.

LIMITS TO INDIVIDUAL POWER (LEGGE)

[LIMITI AL POTERE INDIVIDUALE]

"Non permetteremo ai pochi di tiranneggiare sui molti!"

Favore: Tutti i giocatori devono immediatamente scartare tutte le Carte Azione tranne tre. Ogni volta che un giocatore pesca una nuova Carta Azione, deve immediatamente scartare quelle in eccesso oltre le sole tre carte consentite.

Contro: Tutti i giocatori devono scartare una Carta Azione a caso, se possibile.

MASS MOBILIZATION

[MOBILITAZIONE DI MASSA]

"Sono chiamati alle armi, ognuno di loro! E se non vi piace, puoi essere chiamato anche voi altri."

Favore: Dividere il totale dei voti di quest'ordine del giorno per 5. Ogni giocatore può posizionare un tale numero di Forze di Terra sui pianeti che controlla.

Contro: Nessun giocatore può comprare Forze di Terra per il resto del turno.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

MINISTER OF COMMERCE (LEGGE)

[MINISTERO DEL COMMERCIO]

"Qualcuno deve regolare tutto questo commercio, e questo qualcuno siamo noi stessi!"

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Durante ogni Fase di Status, questo giocatore riceve un Bene di Commercio da ogni avversario che abbia almeno un accordo commerciale attivo.

MINISTER OF EXPLORATION (LEGGE)

[MINISTERO DELL'ESPLORAZIONE]

"Ci sono molte meraviglie oltre le stelle, ed il nostro destino sarà quello di scoprirle."

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio ogni volta che un altro giocatore esegue con successo uno sbarco planetario su un pianeta neutrale.

MINISTER OF INTERNAL SECURITY (LEGGE)

[MINISTRO DELLA SICUREZZA]

"La sicurezza del Consiglio è più importante di quella di un qualsiasi individuo."

Eleggere un giocatore.

Dare questa carta al giocatore eletto. Il giocatore eletto può scartare questa carta in qualsiasi momento per distruggere immediatamente fino a quattro Forze di Terra su Mecatol Rex.

MINISTER OF PEACE (LEGGE)

[MINISTRO DELLA PACE]

"Nominiamo un giudice imparziale, il cui cuore pacifico, gli permetterà di emettere sentenze insindacabili."

Eleggete un giocatore.

Date questa carta a questo giocatore. Egli, la potrà scartare in qualunque momento, per annullare il movimento di una flotta all'interno di un sistema che contenga una flotta nemica (a patto egli non controlli né l'una né l'altra flotta). Il sistema bersaglio, resta comunque attivato dall'attaccante.

MINISTER OF POLICY (LEGGE)

[MINISTRO DELLA POLITICA]

"Si è avvolto in nastro nastro rosso, ed è virtualmente intoccabile."

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Durante la Fase di Status, il giocatore eletto riceve una Carta Azione addizionale

MINISTER OF WAR (LEGGE)

[MINISTRO DELLA GUERRA]

"Sono diventato la morte, il distruttore di mondi."

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica per guadagnare un colpo automatico prima del primo round di qualsiasi Battaglia Spaziale in cui partecipa. Le perdite sono applicate immediatamente e non rispondono al fuoco.

MUTINY

[AMMUTINAMENTO]

"E' una questione di onore!"

Favore: Ogni giocatore che ha votato a favore, riceve 1 punto vittoria.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro, perde 1 punto vittoria.

NEUTRALITY PACT (LEGGE)

[PATTO DI NEUTRALITÀ]

"Non dobbiamo restare invischiati negli affari delle Potenze straniere."

Favore: Nessun giocatore può attivare sistemi senza pianeti che contengano unità nemiche, a meno che non spenda 3 punti influenza.

Contro: Ogni giocatore deve piazzare un Contatore di Comando dai suoi Rinforzi in uno dei suoi sistemi, non attivati, che contenga un Bacino Spaziale.

NEW CONSTITUTION

[NUOVA COSTITUZIONE.]

"Dobbiamo rinnovare radicalmente il nostro futuro e cancellare il ostro passato."

Favore: Tutte le leggi correnti sono scartate. Ogni giocatore deve scegliere e scaricare due dei suoi pianeti, se possibile.

Contro: Il giocatore con l'influenza non scaricata più alta può scartare una legge corrente di sua scelta.

NON-AGGRESSION PACT (LEGGE)

[PATTO DI NON AGGRESSIONE]

"Dobbiamo mettere fine alle violenze e allo spargimento di sangue."

Favore: Il primo giocatore che attiva un sistema contenente navi nemiche, perde 1 punto vittoria. Quindi scartate questa legge.

Contro: Pescate la carta in cima al mazzo degli Obiettivi e piazzatela, scoperta, accanto agli altri Obiettivi.

OFFICIAL SANCTION

[SANZIONE UFFICIALE]

"Le atrocità di questa persona sono una realtà raccapricciante."

Eleggere un giocatore

Il giocatore eletto non può invadere un pianeta neutrale o controllato da un avversario per il resto di questo turno.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

OPEN THE TRADE ROUTES

[APRIRE NUOVE ROTTE COMMERCIALI]

"Dobbiamo diffondere la ricchezza ai soli distanti della nostra galassia."

Favore: Ogni giocatore riceve 2 Beni di Commercio.

Contro: Durante questo turno, ogni giocatore deve dare tutti i Beni di Commercio che riceve, al giocatore alla sua sinistra.

PLANETARY CONSCRIPTION (LEGGE)

[RECLUTAMENTO PLANETARIO]

"Dobbiamo fare un miglior lavoro di sfruttamento delle popolazioni che si trovano nei sistemi solari più distanti."

Favore: Ogni volta che un giocatore prende il controllo di un pianeta neutrale, deve prendere una Forza di Terra dai suoi rinforzi e posizionarla sul pianeta.

Contro: Nessun giocatore può eseguire uno sbarco planetario su pianeti neutrali per il resto del turno.

PLANETARY SECURITY (LEGGE)

[SICUREZZA PLANETARIA]

"Questi pianeti sono diventati anarchici e corrotti! Dobbiamo prendere il controllo e il cammino per poter garantire la sicurezza delle nostre Colonie."

Favore: I pianeti Non-Nativi che non ospitano almeno una Forza di Terra ritornano immediatamente allo stato neutrale.

Contro: Scartare questa carta.

POLITICAL FOCUS (LEGGE)

[PUNTARE ALLA POLITICA]

"Facciamo in modo che le macchie sui nostri vestiti siano di inchiostro e non di sangue."

Favore: Quando un giocatore sceglie la Strategia Politica, egli guadagna 1 Contatore di Comando o 2 Beni di Commercio.

Contro: Pescate la carta in cima la mazzo della Politica e risolvete la immediatamente.

PROPHECY OF IXTH

[PROFEZIA DI IXTH]

"L'eletto volerà con uccelli di fuoco, e non sarà consumato!"

Eleggere un giocatore.

I Caccia del giocatore eletto ricevono +1 ai tiri di combattimento per il resto del gioco. Il giocatore eletto perde quest'abilità se non compra almeno due nuovi Caccia durante ogni turno di gioco.

PUBLIC EXECUTION

[ESECUZIONE PUBBLICA]

"Per il suo crimine contro il Consiglio deve morire; e che la sua morta sia di esempio e di monito..."

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto perde tutte le Carte azione, i suoi pianeti sono tutti scaricati e le sue unità ricevono -1 a tutti i tiri di combattimento per il resto del turno.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

RECOGNIZE ACCOMPLISHMENTS

[RICONOSCIMENTO DEI COMPITI SVOLTI]

"In questo periodo di necessità, coloro che sono capaci e volenterosi non dovranno essere contestati."

Eleggere un Obiettivo Pubblico.

Rimuovete tutti i segnalini di controllo dall'Obiettivo eletto. I giocatori che lo hanno già conseguito, potranno conseguirlo di nuovo. Questi giocatori non perderanno alcun punto vittoria, e potranno conseguirlo nuovamente seguendo le normali regole.

REDEFINING WAR CRIMES (LEGGE)

[RIDEFINIZIONE DEI CRIMINI DI GURRA]

"Tutte le azioni violente, dovranno essere considerate come degli atti di guerra contro la gloria dell'Impero!"

Favore: Quando un giocatore spara con un PDS contro una flotta avversaria, egli dovrà immediatamente terminare ogni accordo commerciale in essere con il giocatore che controlla la flotta bersaglio.

Contro: I giocatori non possono utilizzare le proprie unità PDS per questo turno, eccetto che per difendersi da un'invasione planetaria.

REGRESSIVE RETHORIC (LEGGE)

[RETORICA REGRESSIVA]

"Con questa alla corsa all'innovazione, le nostre anime saranno dannate."

Favore: Il costo di tutte le tecnologie incrementa di 2. Il giocatore che non esegue l'abilità secondaria della Strategia Tecnologica può invece pescare una Carta Azione gratuita.

Contro: Tutti i giocatori devono immediatamente scartare una Carta Azione, se possibile.

REGULATED CONSCRIPTION (LEGGE)

[RECLUTAMENTO REGOLATO]

"I nostri pianeti, semplicemente, non possono supportare queste numerose armate."

Favore: Le Forze di Terra costano i risorse ciascuna. Il giocatore della Federazione può posizionare solo una Forza di Terra per ogni Contatore di Comando speso per usare la sua abilità razziale.

Contro: Scartare questa carta.

REPEAL

[ABROGAZIONE]

"E' tempo di ammettere che questo Consiglio non ha sempre scelto con prudenza e saggezza in materia di leggi."

Eleggere una Legge Corrente.

Scartare la legge eletta.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

RESEARCH GRANT (LEGGE)

[CONCESSIONE DI RICERCA]

"Se dobbiamo aspettarci una conquista, dobbiamo essere disposti a pagarne il prezzo."

Favore: Tutti i pianeti che danno un credito tecnologico, ora danno quel credito a tutte le Tecnologie, indipendentemente dal colore.

Contro: Nessuna Tecnologia generale (gialla) può essere acquisita o comprata in questo turno.

RESOURCE MANAGEMENT (LEGGE)

[GESTIONE DELLA RISORSA]

"E' il momento di decidere priorità e specializzazioni. Semplice, in verità."

Favore: I giocatori non possono ridistribuire i Contatori di Comando nella loro Scheda della Razza durante la Fase di Status.

Contro: Tutti i giocatori con tre o più Carte Azione devono immediatamente scartarne due.

REVOTE

[NUOVA VOTAZIONE]

"E' tempo di riconsiderare le nostre schiocche azioni del passato!"

Eleggere una legge corrente.

Dopo che una legge è stata eletta, ri-votate sullo stesso ordine del giorno.

SCIENCE COMMUNITY SPEAKER (LEGGE)

[PORTAVOCE DELLA COMUNITÀ SCIENTIFICA]

"E' un onore servire il consiglio con il mio brillante intelletto. Avete scelto bene."

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può eseguire l'abilità secondaria della Strategia Tecnologica senza spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica. In aggiunta, il costo per comprare Tecnologie è ridotto di 1.

SEED OF AN EMPIRE

[IL SEME DELL'IMPERO]

"Possano governare tutti noi, coloro che ne sono degni."

Favore: Il giocatore o i giocatori con più punti vittoria ne ricevono 1 addizionale.

Contro: Il giocatore o i giocatori con meno punti vittoria, ne ricevono 1 addizionale.

SHARING OF TECHNOLOGY (LEGGE)

[CONDIVISIONE DELLE TECNOLOGIE]

"Ci sono molte cose che possiamo apprendere gli uni dagli altri ma godiamo, veramente, della reciproca fiducia?"

Favore: Ogni giocatore che ha almeno un accordo commerciale, può comperare un avanzamento tecnologico conseguito da uno dei suoi partner commerciali (ignorare eventuali prerequisiti).

Contro: Tutti gli accordi commerciali sono rotti all'istante.

SHORT TERM TRUCE (LEGGE)

[BREVE PERIODO DI TREGUA]

"Lasciamo riposare le nostre armi, anche se solo per un piccolo momento..."

Favore: Nessun giocatore può attivare un sistema che contiene navi nemiche o invadere un pianeta controllato da un altro giocatore nel turno successivo. Qualsiasi giocatore può spendere 10 influenze in qualsiasi momento per scartare questa legge.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro quest'ordine del giorno deve scaricare un pianeta. Il pianeta è scelto dall'avversario alla sinistra del giocatore.

SUBSIDIZED INDUSTRY

[INDUSTRIA SOVVENZIONATA]

"Prosperosi vicini fanno affari con i vostri Partner"

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può immediatamente posizionare un Bacino Spaziale gratuito in qualsiasi pianeta che controlla.

SUBSIDIZED STUDIES

[SUTDI SOVVENZIONATI]

"Concentreremo le nostre limitate risorse sui principali percorsi di ricerca."

Eleggere un Colore Tecnologico.

Il costo per tutte le tecnologie del colore eletto diminuisce di tre. Il costo per tutte le altre tecnologie incrementa di due.

TECHNOLOGY BUY-BACK (LEGGE)

[RIVENDERE TECNOLOGIA]

"I Costi delle riparazioni di queste macchine sono oltraggiosi!"

Favore: I giocatori possono, durante la Fase di Status, scartare una delle loro Tecnologie in cambio di sei Beni di Commercio. Non possono scartare una Tecnologia che è richiesta per altre tecnologie che possiedono.

Contro: I giocatori non possono acquisire o comprare avanzamenti Tecnologici in questo turno.

TECHNOLOGY INVESTIGATION COMMITTEE

[COMITATO DI INVESTIGAZIONE TECNOLOGICA]

"Sappiamo che è pericolo. La domanda è: quanto, questo, sia pericoloso."

Favore: Nessuna tecnologia può essere comprata in questo turno.

Contro: Tutti i giocatori scartano una Carta Azione a caso. Quindi pescano immediatamente due nuove Carte Politiche e le risolvono nell'ordine con cui sono state pescate.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

TECHNOLOGY JIHAD (LEGGE)

[CROCIATA TECNOLOGICA]

"Non vogliamo più essere asserviti alle macchinazioni dei nostri antenati!"

Favore: Ogni volta che un giocatore riceve un avanzamento Tecnologico, deve tirare un dado. Con 9 o 10, egli dovrà distruggere una delle sue Torpediniere o Incrociatori.

Contro: Ogni giocatore deve esaurire un pianeta per ogni tecnologia acquisita, oltre quelle di partenza.

TECHNOLOGY TARIFFS (LEGGE)

[TARIFFE DELLA TECNOLOGIA]

"Se vuoi vendere il tuo equipaggiamento fuori dal mondo, devi pagare il prezzo."

Favore: Tutte le tecnologie rosse costano +4 risorse.

Contro: Le tecnologie verdi non possono essere comprate o acquisite per il resto del turno.

THE CROWN OF EMPHIDIA (LEGGE)

[LA CORONA DI EMPHIDIA]

"E' un segno di potere che va oltre questo regno. Non potrà seguirvi nel sepolcro, ma sicuramente vi ci condurrà."

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Egli riceverà, subito, 1 punto vittoria. Chiunque dovesse vincere un Combattimento di Invasione contro il possessore di questa carta la prenderà per sé, immediatamente, assieme ad 1 punto vittoria. Quando un giocatore perde questa carta, perde anche 1 punto vittoria.

TRADE EMBARGO

[EMBARGO DEL COMMERCIO]

"I suoi crimini contro il suo stesso popolo sono orridi e indicibili..."

Eleggere un giocatore.

Tutti gli accordi commerciali con questo giocatore sono rotti e nessun nuovo accordo commerciale può essere formato con questo giocatore per questo turno e per il turno successivo.

TRADE WAR (LEGGE)

[GUERRA COMMERCIALE]

"Non possiamo esporre i nostri lucrosi mercati a beni stranieri di qualità inferiore."

Favore: Ogni volta che un giocatore esegue l'abilità secondaria della Strategia Commerciale, può anche scartare un Bene di Commercio dall'area dei Beni di Commercio di un suo avversario.

Contro: Scartare immediatamente un Bene di Commercio dalle aree dei Beni di Commercio di ogni giocatore.

TRAFFIC TARIFFS (LEGGE)

[TARIFFE SUL TRAFFICO]

"Dobbiamo mettere da parte le risorse per la prossima generazione di comandanti."

Favore: Per poter attivare un sistema contenente un pianeta controllato da un altro giocatore, un giocatore deve spendere un Bene di Commercio o scegliere e scaricare un pianeta.

Contro: Ogni giocatore deve immediatamente scartare un Contatore di Comando dal suo Pool di Comando o Allocazione Strategica, se possibile.

UNCONVENTIONAL MEASURES

[MISURE NON CONVENZIONALI]

"Possiamo o guadagnarci tutti assieme o essere dannati!"

Favore: Ogni giocatore può pescare 1 carta Azione.

Contro: Tutti i giocatori devono, immediatamente, scartare tutte le Carte Azione che hanno in mano.

UNCONVENTIONAL WEAPONS (LEGGE)

[ARMI NON CONVENZIONALI]

"Dobbiamo smantellare immediatamente queste creazioni frutto del Caos!"

Favore: Tutte le Corazzate e le Morti Nere ricevono -2 ai tiri di combattimento.

Contro: Tutti i giocatori devono scegliere e scaricare uno dei loro pianeti per ogni Corazzata o Morte Nera che hanno in gioco, se possibile.

VORHAL PEACE PRIZE

[PREMIO VORHAL PER LA PACE]

"Coloro che lottano per la pace, godono del nostro rispetto."

Favore: Il giocatore o i giocatori con il più piccolo numero di Rifornimenti alla Flotta, ricevono un Contatore di Comando addizionale durante ogni Fase dello Status.

Contro: Il giocatore o i giocatori con il più piccolo numero di Rifornimenti alla Flotta guadagnano, immediatamente, 3 Beni di Commercio.

VETO POWER (LEGGE)

[FACOLTÀ DI VETO]

"Chi ci salverà dall'estrema corruzione che ha infestato, completamente, il nostro governo?"

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Egli la potrà scartare, in qualsiasi momento, per abrogare una legge che sia stata appena approvata. Scartate questa carta legge.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE POLITICHE

Compresa espansione Shattered Empires

WARSHIP COMMISSION

[COMMISSIONE SULLE NAVI DA GUERRA]

"E dunque, dobbiamo tutti costruire navi per la gloria dell'impero!"

Favore: Ogni giocatore può, immediatamente, costruire un'unità Corazzata (gratuitamente) in una dei suoi Bacini Spaziali.

Contro: Il costo di ogni Incrociatore, Corazzata e Morte Nera è aumentato di 2 risorse per il resto di questo turno.

WAR FUNDING (LEGGE)

[FONDO DI GUERRA]

"Da adesso, le imponenti flotte saranno sovvenzionate dal governo."

Favore: I giocatori non sono più tenuti a seguire la regola che fissa i limiti circa i Rifornimenti alla Flotta, durante la Fase dell'Azione. All'inizio della Fase di Status, i giocatori devono rimuovere ogni nave che ecceda il limite di Rifornimenti alla Flotta.

Contro: Ogni giocatore, deve immediatamente scartare 1 Contatore di Comando dalla sua area di Rifornimenti alla Flotta e riporlo nel suo spazio dei rinforzi.

WORMHOLE RECONSTRUCTION (LEGGE)

[RICOSTRUZIONE DI TUNNEL SPAZIALI]

"Dobbiamo usare queste scorciatoie dello spazio, per potere unire tutti gli angoli della galassia."

Favore: Tutti i sistemi contenenti tunnel spaziali sono considerati adiacenti a tutti gli altri sistemi contenenti tunnel spaziali.

Contro: Scartare questa carta.

WORMHOLE RESEARCH

[RICERCA DI TUNNEL SPAZIALI]

"Se noi potessimo sfruttare l'energia che ci lega, si potrebbero ottenere dei risultati straordinari"

Favore: Lanciate un dado. Con un risultato di 1-3, ogni nave che si trovi in un sistema dotato di Tunnel Spaziale, viene distrutta. Con un risultato di 4-7, ogni giocatore che controlla almeno un Tunnel Spaziale, guadagna 2 Beni di Commercio. Con un risultato di 8-10, ogni giocatore che ha votato a favore di questa carta, riceve un avanzamento tecnologico blu (ma si devono rispettare i prerequisiti).

Contro: I Tunnel Spaziali non possono essere utilizzati per tutto il resto di questo turno.